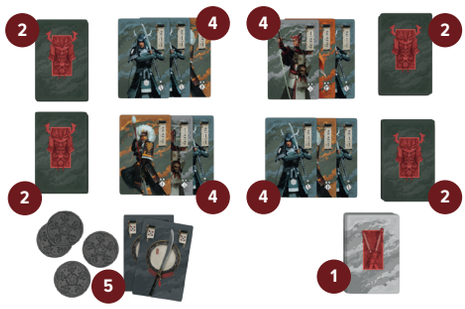
PREPARACIÓN



1. Baraja las 32 cartas de arma normal y colócalas boca abajo en un montón. Ese será tu montón de armas. Deja aparte de momento las cartas de arma especial.
2. Baraja las 36 cartas de enemigos y colócalas boca abajo en 4 montones iguales. Colócalas como se puede ver en la ilustración.
3. Baraja las 6 cartas de jefe y, sin mirar, retira 2 al azar y déjalas en la caja. A continuación coloca una carta de jefe boca abajo en cada uno de los 4 montones de enemigos. Para ello, coloca boca abajo en la mesa 3 cartas de cada montón, luego una carta de jefe encima de cada grupo de 3, y por último el resto de cartas de cada montón encima de cada carta de jefe. De esta forma, cada montón de enemigos tendrá 10 cartas, con una carta de jefe en la 7.ª posición.
4. Revela las 3 primeras cartas de cada montón de enemigos y colócalas según se ve en la ilustración, de forma que cada carta tape casi por completo la que se ha revelado antes que ella. Procura que todos los números e iconos que hay a la derecha de cada enemigo queden visibles. Cada uno de esos grupos de 3 cartas constituirá la fila de ataque del montón del que se tomó.
5. Coloca las 4 fichas de parada y 2 cartas de arma especial de forma que estén a tu alcance. Las cartas de arma especial restantes no se utilizarán en el modo solitario.
6. Roba las 4 primeras cartas que haya en el montón de armas y quédatelas en la mano. Si no te gustan tus 4 cartas iniciales, puedes devolverlas al montón de armas, volver a barajarlo y robar de nuevo las 4 primeras. Ese cambio de cartas opcional solo puede llevarse a cabo durante la preparación, y solo una vez.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante cada ronda tendrás que descartar cartas de la mano para derrotar enemigos o parar sus ataques. Cada una de esas opciones eliminará un enemigo de la partida, pero solo los que hayas derrotado te otorgarán puntos de honor. Después atacarán todos los enemigos restantes, y el daño que te causen te obligará a descartar cartas de tu montón de armas. Solo obtendrás la victoria si sobrevives a todos los enemigos habiendo obtenido al menos 40 puntos de honor. Si agotas tu montón de armas 3 veces antes de que eso ocurra, habrás perdido la partida.

ESTRUCTURA DE UNA RONDA

Cada ronda se divide en una fase de samurái y una fase de enemigos. Se llevan a cabo siempre en ese orden, y al acabar la fase de enemigos empieza una nueva ronda, a no ser que la partida haya llegado a su fin. Consulta el apartado «Final de la partida» para ver las posibles formas de terminar que existen.

FASE DE SAMURÁI

Lo primero que deberás hacer en esta fase es robar cartas, que gastarás luego para luchar contra los enemigos que tengas ante ti.

ROBAR

Roba 4 cartas del montón de armas y quédatelas en la mano. Si tienes más de 6 cartas en la mano, tendrás que descartar armas hasta que solo te queden 6. Si quedan menos de 4 cartas en el montón de armas y no puedes terminar la acción de robar, sigue el procedimiento que se describe en el apartado «No te quedan armas». Una vez hecho eso, termina de robar hasta tener 4 cartas nuevas.

Nota: En la primera ronda de la partida no se produce esta acción de robar.

LUCHAR

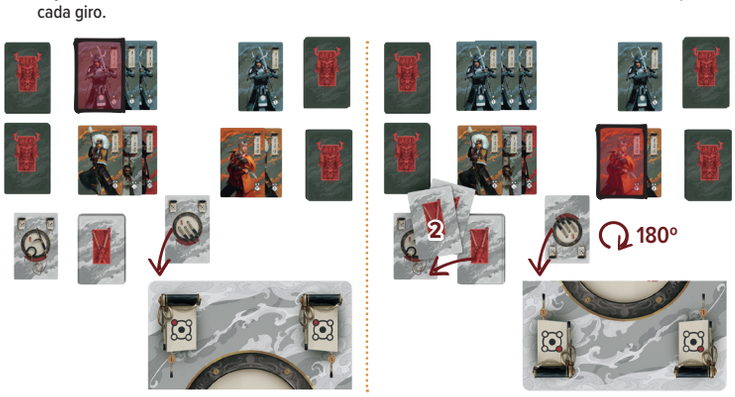
Pon en juego tus cartas de arma y lleva a cabo una acción con cada una. Después, colócalas en tu montón de descarte. Durante esta fase podrás poner en juego tantas cartas como tengas en la mano. Cada carta que pongas en juego tendrá como objetivo una de las filas de ataque, y su efecto será parar todos los ataques de la fila o derrotar a un enemigo.

DETERMINAR QUÉ FILAS SE TOMAN COMO OBJETIVO

Cada carta de arma tiene iconos de objetivo en las esquinas superiores, que indican sus posibles objetivos. Cada punto rojo que haya en los iconos de objetivo representa, desde tu perspectiva actual, una fila de ataque que puedes tomar como objetivo con esa arma.

ACCIÓN ESPECIAL: CONCENTRACIÓN

Para cada carta que pongas en juego podrás llevar a cabo la acción especial «concentración» para hacerla girar y cambiar así las filas de ataque que puede tomar como objetivo. Puedes hacer girar la carta 90 grados en sentido horario si colocas en el montón de descarte la primera carta que haya en el montón de armas. Puedes hacerlo hasta 3 veces, descartando una carta de arma por cada giro.



DERROTAR A UN ENEMIGO

Retira el enemigo que esté situado más a la izquierda de cualquier fila de ataque que puedas tomar como objetivo con tu carta de arma. Coloca ese enemigo boca arriba en un montón, a un lado de la zona de juego. Ese será tu montón de honor y todos los enemigos que haya en él te otorgarán tantos puntos de honor como se indique en la esquina inferior derecha de su carta. Podrás revisar ese montón en cualquier momento.

PARAR LOS ATAQUES DE UNA FILA

Coloca una ficha de parada sobre el enemigo que esté situado más a la izquierda de cualquier fila de ataque que puedas tomar como objetivo con tu carta de arma. Eso neutralizará cualquier daño que hubiere podido causar esa fila durante la fase de enemigos que se produzca a continuación.

FASE DE ENEMIGOS

Cuando hayas decidido no poner en juego más cartas de arma llegará el momento de la fase de enemigos. Cada enemigo llevará entonces a cabo sus ataques y podrá causarte daño si no los paras.

CÓMPUTO DEL DAÑO

Cada fila de ataque que no tenga una ficha de parada colocada sobre la carta que tenga más a la izquierda llevará a cabo sus ataques. Cada carta causará un daño igual al número que se corresponda con la posición que ocupe ese enemigo en la fila. Se considera que el enemigo que esté más a la izquierda es el que ocupa la primera posición.

SUFRIR DAÑO

Cuando hayas calculado la cantidad de daño que sufrirás, tendrás que descartar ese número de cartas de tu montón de armas. Si no quedan suficientes cartas en el montón de armas, sigue el procedimiento que se describe en el apartado «No te quedan armas». Una vez hecho eso, termina de descartar hasta haber aplicado todo el daño.

FUNCIONAMIENTO DE LAS FICHAS DE PARADA

Cuando una fila no pueda causar daño por haber parado tú sus ataques, deberás volver a colocar junto a ti su ficha de parada, retirar la carta de enemigo situada más a la izquierda y colocarla boca abajo en un montón, a un lado de la zona de juego. Todos los enemigos que retires de esa forma se colocarán en ese montón, al que llamaremos montón de paradas. No obtendrás ningún punto de honor por las cartas colocadas en ese montón.

REFUERZO DE LAS FILAS DE ATAQUE

Si cualquiera de las filas de ataque se ha quedado sin cartas de enemigo, roba 3 cartas más de su montón, como hiciste en el paso 4 de la preparación.

Excepción: Si revelas una carta de jefe, sigue revelando enemigos hasta que el montón quede vacío. En ese caso, la fila de ataque quedará con 4 enemigos, con el jefe en la 4.ª posición.

NO TE QUEDAN ARMAS

Si alguna vez necesitas robar o descartar cartas del montón de armas pero ya no te quedan, tendrás que llevar a cabo alguno de los siguientes procesos, según el número de armas especiales que queden en la zona de juego.

Nota: Para estos procesos no se tienen en cuenta las armas especiales que tengas en la mano o en el montón de descarte.

SI QUEDAN 2 ARMAS ESPECIALES

Toma una carta de arma especial y quédatela en la mano. Baraja tu montón de descarte y colócalo boca abajo para crear un nuevo montón de armas.

SI QUEDA 1 ARMA ESPECIAL

Toma la carta de arma especial y quédatela en la mano. Baraja tu montón de descarte y colócalo a un lado de la zona de juego. A continuación tendrás que pagar puntos de honor para crear un nuevo montón de armas. Para ello, elige libremente qué enemigos de tu montón de honor quieres trasladar al montón de paradas. Por cada punto de honor que se indique en la carta de cada enemigo que traslades, podrás coger una carta del montón de descarte que habías barajado y formar con ellas un nuevo montón de armas. Cuando hayas decidido no gastar más puntos de honor, retira de la zona de juego el resto de las cartas de arma y coloca en su sitio tu nuevo montón de armas.

SI NO QUEDA NINGÚN ARMA ESPECIAL

La partida termina de inmediato. Has perdido.

JEFES

Los jefes son enemigos poderosos que modifican la longitud de la fila de ataque y añaden efectos que te complicarán la vida. Cuando coloques un jefe en una fila de ataque, deberás seguir robando hasta que la fila tenga 4 cartas en lugar de las 3 habituales.

La presencia de cada jefe tiene un efecto que se indica en el pergamino que hay a la derecha de la carta. A continuación se describe cada efecto:

La dama: Cuando se revele esta carta, roba inmediatamente 3 cartas al azar del montón de paradas. Barájalas y colocalas, boca abajo, debajo del montón de enemigos que corresponda a esa fila de ataque. Continúa llenando la fila de ataque hasta que haya en ella 4 enemigos. De esta forma, una vez que hayas vaciado esa fila de ataque, volverá a reforzarse normalmente.

Nota: Hay 2 copias de esta carta, de modo que es posible que aparezcan ambas en una misma partida.

Kanabō: Estará activo mientras esta carta esté en la fila de ataque. Antes de empezar cada fase de samurái tendrás que descartar las dos primeras cartas de tu montón de armas.

Nota: Hay 2 copias de esta carta, de modo que es posible que aparezcan ambas en una misma partida.

Teppō: Estará activo mientras esta carta esté en la fila de ataque. No será posible colocar una ficha de parada en la fila de ataque en la que se encuentre esta carta.

Hatamoto: Estará activo mientras esta carta esté en la fila de ataque. Antes de empezar cada fase de samurái tendrás que trasladar un enemigo de tu montón de honor a tu montón de paradas. Podrás elegir libremente la carta que quieres trasladar.

FINAL DE LA PARTIDA

Si en cualquier momento se produce alguna de las circunstancias que se mencionan a continuación, la partida terminará **inmediatamente:**

Si necesitas robar una carta de arma pero el montón se ha vaciado y ya no tienes ante ti más cartas de arma especial. En ese caso, los enemigos te desbordan por completo y **pierdes la partida.**

Si todas las cartas de enemigo están en el montón de paradas o en el de honor. En ese caso, deberás contar todos los puntos de honor que se indique en las cartas que haya en tu montón de honor.
Si tienes menos de 40 puntos, habrás sobrevivido al combate, pero **habrás perdido la partida.**
De lo contrario, **habrás ganado la partida** y obtendrás una calificación en función de la cantidad de puntos de honor que tengas:

- Entre 40 y 44 puntos de honor: Hábil con la espada
- Entre 45 y 49 puntos de honor: Samurái honorable
- Más de 50 puntos de honor: Leyenda del imperio

VARIANTE DEL JUEGO PARA EXPERTOS: EL CAMINO DEL GUERRERO

Para que la experiencia suponga un desafío aún mayor, puedes añadir minijefes a cada montón de enemigos, cada uno con su propio efecto, pero todos igualmente temibles.

MODIFICACIÓN A LA PREPARACIÓN

Antes de llevar a cabo el paso 2, añade las 4 cartas de yamabushi al montón de enemigos y barájalo. Retira entonces de la partida las 4 primeras cartas del montón y a continuación lleva a cabo el paso 2.

Los yamabushi enemigos tienen los siguientes efectos siempre que estén en una fila de ataque:

No es posible llevar a cabo la acción especial de concentración.

Para poder parar necesitarás 2 armas en vez de 1. Solo una de ellas se usará para determinar los posibles objetivos.

Para poder parar tendrás que trasladar un enemigo de tu montón de honor a tu montón de paradas. Podrás elegir libremente la carta que quieres trasladar.

Tus enemigos te han rodeado y tu única opción es luchar. Como samurái, tendrás que hacer uso de tu entrenamiento y tus armas para luchar no ya solo por tu vida, sino también por tu honor. ¡Mantén la mente en calma y demuestra una voluntad férrea si quieres tener alguna posibilidad de resistir!

SOBRE EL JUEGO

Eiyo es un juego ágil en el que tendrás que administrar tus armas de forma estratégica para derrotar a una multitud de enemigos. Tendrás que sobrevivir a sus ataques procurando además obtener puntos de honor, que serán fundamentales para lograr la victoria una vez termine la partida.

COMPONENTES

32 cartas de arma normal

4 cartas de arma especial
(se usan 2 en el modo solitario y las 4 en el modo cooperativo)

36 cartas de enemigo

4 cartas de yamabushi
(solo se usan en la variante «El camino del guerrero»)

6 cartas de jefe

4 fichas de parada

2 meeples de samurái
(se usan en el modo cooperativo)

CRÉDITOS

Diseño del juego: Francesco Testini.
Ilustraciones: Cinyee Chiu.
Publicación: ThunderGryph Games.
Coordinación y dirección artística: Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisión del juego: Pierpaolo Paoletti.
Redacción del manual de reglas: Jonathan Cox.
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi.
Diseño gráfico: Daniel Tosco, Karen Poon y Luis Francisco.
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco.
Traducción: David Martínez del Amor.
Revisión: Juan P. Betanzos Soto.
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González.

IDIOMAS

Las reglas están disponibles en formato digital en thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2.º,
41011 Sevilla (España); support@thundergryph.com

© 2022 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.

EIYO 栄誉